

LITERARTES, n.3, 2014 – artigo – André Melo Mendes

CRUZANDO AS FRONTEIRAS DO TEXTO E DA PÁGINA: UMA ANÁLISE DO TRABALHO DE ANGELA LAGO

André Melo Mendes¹

RESUMO: Esse artigo apresenta uma análise da obra *Sua Alteza A Divinha*, de Angela Lago, abordando a forma como a autora procura revitalizar o espaço gráfico do livro por meio da desconstrução do seu espaço físico tradicional e da aproximação entre a palavra e a imagem, de uma forma um pouco diferente daquela que tem sido feita ao longo da história da pintura ocidental.

PALAVRAS-CHAVE: Angela Lago, ilustração, imagem e texto, intermedialidade.

ABSTRACT: This paper presents an analysis of the work *Sua Alteza A Divinha*, written by Angela Lago. In this book, the author attempts to revitalize the graphic space of the book through the deconstruction of its traditional physical space and the rapprochement between the word and the image, in a slightly different manner from what has been done throughout history of Western painting.

KEYWORDS: Angela Lake, illustration, image, and text, intermediality.

1 André Melo Mendes é Doutor em Literatura Comparada pela Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG. Professor Adjunto do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG. Membro do Grupo de Estudos em Intermedialidade (FALE) e do GRIS – Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (FAFICH). Autor dos livros: *A complexização do objeto artístico* (2007), Editora UFMG e *Mapas de Arlindo Daibert* (2011), Editora C/Arte.

Ampliação das possibilidades da linguagem

A literatura infanto-juvenil ocupa um lugar importante no cenário literário brasileiro, principalmente no que se refere às experimentações do espaço gráfico do livro e das aproximações entre texto e imagem. Nos últimos vinte anos, vem se solidificando no Brasil uma tradição de escritores e ilustradores que têm alcançado reconhecimento internacional e Angela Lago é um desses artistas que merece destaque. Angela nasceu em Belo Horizonte e iniciou sua carreira de escritora e ilustradora em 1980, com um



figura 1

trabalho que se caracteriza por uma complexidade não apenas do traço do seu desenho, mas de toda a ilustração (incluindo o espaço físico e as cores)



figura 2

e, ainda, por um diálogo com outras linguagens e artistas, em especial a obra do gravador holandês Maurits Cornelis Escher. O desejo de Angela Lago, ao produzir sua obra, parece ser o de que a leitura seja um processo ativo de descoberta para o leitor; por isso, seu processo de criação artística está focado na busca por novas formas de ampliar as possibilidades da linguagem. Nesse processo, ela apropria-se de signos de outros tipos de comunicação, criando novas sintaxes, recriando o mundo sempre de forma lúdica.

Dentre as diversas obras premiadas dessa autora, destaco o livro *Sua Alteza*

*A Divinha*² que será objeto desse artigo. Nessa obra, além de continuar trabalhando a questão espacial (algo que acompanha Angela Lago em toda sua carreira), a autora decide também investir mais profundamente na aproximação entre a palavra e a imagem, de uma forma um pouco diferente daquela que tem sido feita ao longo da história da pintura ocidental.

Sua Alteza A Divinha é marcado pelos desafios. Ao mesmo tempo em que conta uma história na qual a vida do personagem principal depende da habilidade de decifrar enigmas, também instiga o leitor a perceber o texto de uma maneira diferente, dando destaque para suas qualidades icônicas. O livro retoma a estrutura mítica do candidato a herói, que vence várias provas e, que, com a experiência adquirida, consegue o prêmio (podemos pensar em obras como, por exemplo, o mito de Perseu ou Édipo e a esfinge). Nessa obra, Angela Lago conta a história de uma princesa que só se dispõe a casar com aquele que for capaz de vencê-la numa disputa de adivinhas. Quatro competidores tentam a sorte e, derrotados, pagam com a morte na forca – o que torna a história ainda mais emocionante. Como no mito da esfinge, a pergunta é: quem vencerá o desafio, colocando fim às mortes?

De um ponto distante do reino, surge um corajoso desafiante: Louva-a-deus, um caipira que tem esse nome por rezar muito e cuja principal posse é uma vaquinha. Esse candidato a herói (após deixar sua vaca, Mimosa, aos cuidados da vizinha) parte rumo ao castelo da princesa, o local onde se dará a disputa.³

Atravessando as bordas: a subversão do espaço físico do livro

Em *Sua Alteza, A Divinha*, Angela Lago cria imagens que, apesar de serem de baixa resolução, são lindas. A autora consegue aproveitar-se dessa limitação

2 Prêmios: O melhor livro para crianças – 1990 – Fundação Nacional do Livro Infantil (seção brasileira do International Board on Books for Young People) e Prêmio Editoração e Projeto Gráfico – Associação Paulista dos Críticos de Arte.

3 MENDES, 2007, p. 48-49.

para produzir desenhos leves, delicadamente quadriculados.⁴ Preocupada em criar novas formas de leitura, de utilização do espaço do livro, a artista combina esses desenhos de tal maneira que consegue desenvolver uma artimanha para dar movimento a uma figura estática: ao abrir o livro *Sua Alteza A Divinha*, o leitor é surpreendido por uma página de papel vegetal com um grilo estampado nos dois lados. Com o movimento da página transparente para a direita, o grilo cai na rede de um personagem desenhado na primeira página; se voltarmos a página transparente (na qual está o grilo) na direção oposta (ou seja, em direção à primeira página), ele “pula”, cai na rede, de outro personagem. O gafanhoto “pula” literalmente de uma rede para outra, de uma página para outra e nunca está “preso”. No final do livro essa brincadeira se repete: Louva-a-deus “balança num trapézio” de um lado para outro (de uma página para outra): uma criação gráfica engenhosa.



figura 3

Angela dispõe as figuras de uma forma diferente nas páginas da obra, sugerindo ao leitor novas maneiras de interação com esse espaço gráfico; ela quer que ele pegue o livro, olhe de outro jeito, interaja e se divirta. Nessa busca por criar desafios ao leitor, Angela Lago não se restringe apenas ao “pulo do grilo” e joga com os limites da página, criando novas margens, rompendo as bordas, estabelecendo outras possibilidades de leitura, não só do ponto de vista poético, como também, literalmente, da imagem gráfica. As margens das páginas são constantemente

“desrespeitadas” e invadidas, constituindo-se num limite que será rompido ao longo da história pelas ilustrações gráficas: pessoas, animais, paisagens ou algum outro elemento se encarregarão de não deixá-las intactas (figura 2). Na página seguinte (figura 3), as personagens secundárias começam a

4 MENDES, 2007, p. 52.

construir a moldura da página: dois pássaros sustentam uma borda superior ao mesmo tempo em que flautistas fazem subir as cordas que serão unidas. Enquanto isso, a princesa assenta-se sobre o texto, à espera de alguém que possa vencê-la para se tornar seu marido. Ao longo da narrativa, nessas bordas “rompidas” se concentram uma série de personagens secundárias que relacionam-se diretamente com a narrativa principal, num diálogo que antecipa ou resume as passagens do texto impresso. Na quarta capa (figura 4), por exemplo, é repetida a mesma estrutura que existe na capa (figura 1), mas com uma nova ordem que sintetiza o final da história: surpreendendo a todos, o caipira passa por cima dos seus oponentes e ganha a atenção da princesa, tornando-se o “centro” (literalmente).



figura 4

As imagens da capa e quarta-capa lembram as pinturas reversíveis de Giuseppe Arcimboldo (1527-1599), famoso por seus retratos de “cabeças compostas” feitos com frutos, peixes, livros etc; dispostos na tela de maneira a evocarem uma pessoa, ao mesmo tempo em que se referem às estações do ano ou aos elementos da natureza (água, ar, fogo, terra). Assim como Arcimboldo, Angela Lago ama a liberdade dos jogos, do lúdico — o acaso e a subversão das regras, especialmente. Arcimboldo foi, sobretudo,

um recriador de príncipes, um inventor de brincadeiras. As “cabeças compostas”, que durante vinte e cinco anos fabricou imagens na corte alemã, tinham, no fundo, a função de jogos de salão.⁵ Nas imagens das figuras 1 e 4, por exemplo, é possível perceber que ao mesmo tempo em que temos uma moldura, um ornamento, temos também personagens e uma narrativa. As ilustrações de Angela Lago são assim: jogos divertidos.

5 BARTHES, p.117.

Palavras que são imagens: a utilização do ícone como símbolo

Vários gestos lúdicos são importantes nessa obra: um gafanhoto que “pula” de uma página para outra, a utilização da imagem gráfica dos personagens para ajudar a formar molduras, a “permeabilidade” das molduras que permite que os personagens secundários interajam com os principais, entretanto, é na aproximação entre texto impresso e imagem gráfica, especialmente na utilização da imagem icônica como signo simbólico, em que mais se evidencia a característica inovadora de Angela Lago.

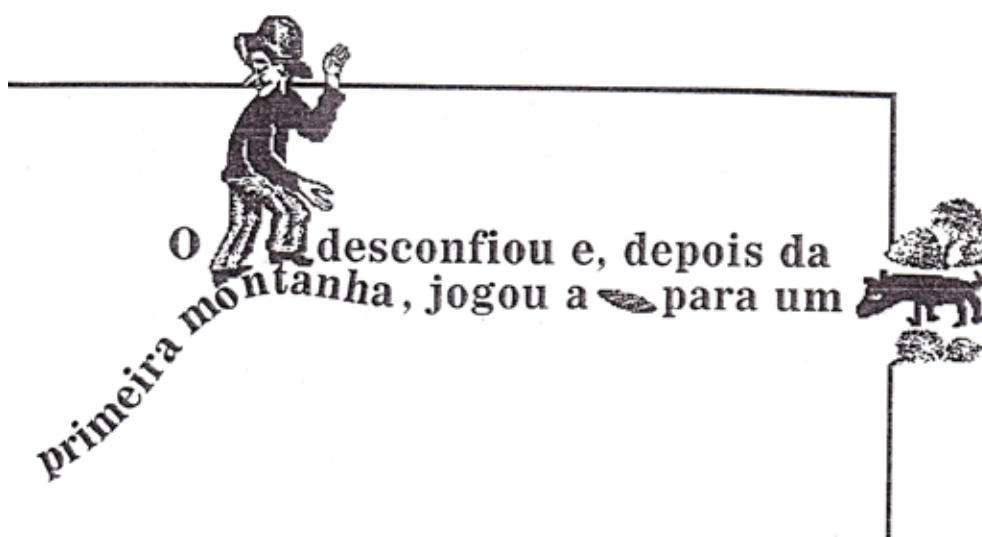


figura 5

Em *Sua Alteza A Divinha*, a autora se esforça por aproximar texto e imagem gráfica de maneira que eles interajam o tempo todo pelas páginas do livro e, por isso, usa e abusa da liberdade para formar, deformar e associar palavras. Prova dessa preocupação é que, depois que a história propriamente dita começa, o texto impresso passa a ser preferencialmente formatado à esquerda (figura 2), de modo a criar um espaço onde a imagem gráfica possa ser inserida e, assim, conseguir uma melhor integração entre as duas linguagens. Esse fato, entretanto, não impede que, quando é mais adequado, essa formatação seja alterada, como é possível de notar na figura 3 e 5.

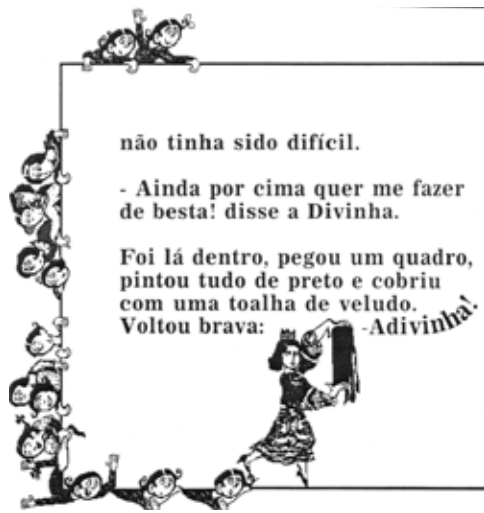


figura 6

Ao optar por criar o texto e a imagem gráfica com a mesma cor (pretos) a artista sugere que texto e imagem são uma coisa só, o que facilita a interação entre as duas linguagens. Em alguns casos, pode-se dizer que o texto funciona como ícone, em outros, o ícone é que funciona como texto impresso. Exemplo do primeiro caso é a capitular inicial da história (a primeira de uma série de interferências e fusões entre texto e imagem): o texto sustenta literalmente a imagem (figura 2); outras vezes, o texto serve de “assento” para a figura da rainha (figura 3).

No segundo caso (imagens que funcionam como texto), existe um grande número de variações. Há palavras que se modificam de acordo com o contexto, como acontece próximo ao final da história quando a palavra “adivinha” fica eriçada, se erguendo ameaçadora, como se fosse atacar o caipira (figura 6). Ou então, a expressão “ficou aflito” (figura 7), que reflete, image-ticamente, o lado psicológico da personagem: naquele momento, o Louva-a-deus se encontra numa situação difícil e o texto, tal como o personagem, fica perturbado, com medo. Junto ao caipira, próximo à borda da página, há uma personagem secundária que lhe aponta uma corda com um laço, sugerindo que a força está próxima e, dessa forma, reforçando a ideia de que o personagem está correndo perigo – a morte lhe está espreitando.

Outras vezes, o texto impresso e a imagem são combinados e modificados para melhor evidenciar uma relação de poder, como na passagem em que o caipira chega ao palácio e se encontra com a Rainha. Para tornar evidente a ideia de que, naquele momento, a rainha é mais forte, a artista coloca o Louva-a-deus na borda inferior da página esquerda, enquanto, na outra página, próximo da borda superior, posiciona a rainha. Ele está literalmente “por baixo”, cansado e despreparado, enquanto ela ocupa o

lugar mais alto do quadro, posição condizente com seu lugar privilegiado de juíza e jogadora (figura 8).

Acompanhando essa lógica, o texto referente à rainha (suas falas) é “aumentado”, enquanto que o texto referente às falas do caipira é “diminuído” para que, com esse contraste de tamanho, seja reforçada a relação de poder que existe entre os dois.

Outra solução gráfica interessante é a forma como Angela Lago faz o Louva-a-deus entrar no palácio: através de uma palavra (dentro da palavra): a frase “entrando no palácio” é deformada dando a impressão de fazer um caminho em direção ao castelo e, assim, o herói entra literalmente na imagem do palácio, sendo levado de forma metonímica, junto com a frase, para dentro do castelo.⁶



figura 7

Nesse processo de criação gráfica, algumas vezes, o significante assume a forma do seu significado, por exemplo, a palavra (o símbolo) “montanha” assemelha-se à “idéia gráfica” de montanha (figura 5). Com a palavra “vento”, acontece a mesma coisa. Já as palavras “cachorro”, “Louva-a-deus” (figura 5), “princesa”, “vizinha”, “vaca”, “rosca”, “urubus”, “sete ovos”, “ovo frito”, “coqueiro”, “trombeta”, “coroa” são substituídas, ao longo da narrativa, por uma imagem gráfica (ícone) correspondente. Nesses casos, poderia se argumentar que a palavra (o símbolo) ofereceria mais interpretantes que seu correspondente icônico. Veja o caso da representação do Louva-a-deus que, ao invés de ser usada uma palavra (por exemplo, “caipira”) para se referir a ele no corpo do texto impresso, a autora optou, em vários momentos da narrativa, por usar uma imagem gráfica (figura 5). Se não houvesse a imagem do Louva-a-deus, o leitor poderia imaginar um caipira diferente, mais próxi-

6 MENDES, 2007, p. 54.

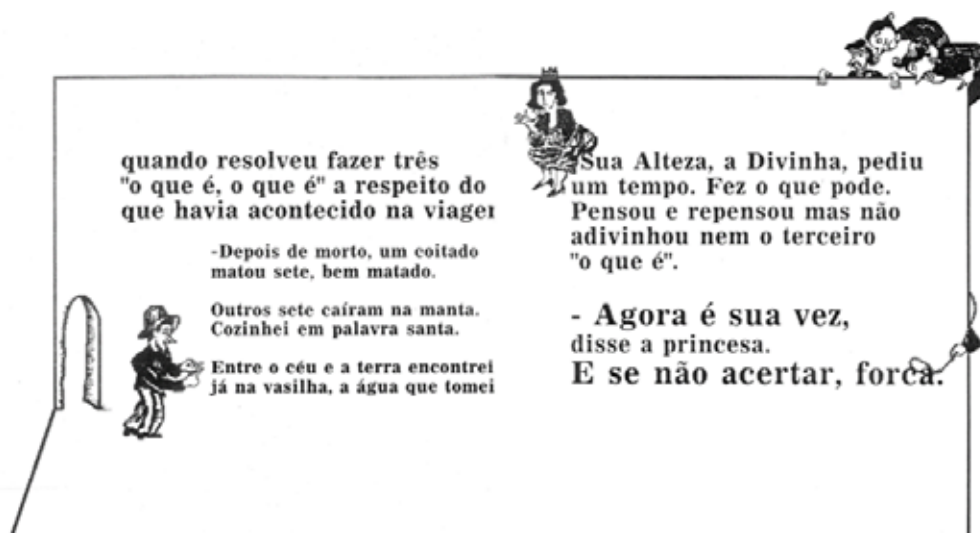


figura 8

mo daquele existente na imaginação do leitor. Ao mesmo tempo, no desenho em que o caipira “fica aflito”, a troca da palavra “caipira” pela imagem de um homem que está assustado não é uma simples substituição: a figura traz informações adicionais, como sua expressão facial, além da participação de uma figura secundária que o ameaça com uma corda. Nesse caso, ao invés de uma simples fixação dos significados da imagem pelo texto, poderíamos falar em complementaridade do sentido do texto pela imagem, reforçando com novos dados a maneira como ele ficou aflito.⁷

Mesmo que, em alguns casos, o uso da imagem como símbolo traga certa redução de interpretantes, isso, entretanto, não diminui o valor dessa experimentação, principalmente porque, há outros casos em que o ícone, transformado em símbolo, será lido como se fosse mais um símbolo dentro de uma mensagem, e o seu sentido pode ser projetado para o futuro, como o ícone. É o caso do “aperto” (no peito, coração ou outro substantivo) em que a substituição de uma palavra por uma imagem deixou em aberto a definição do substantivo dessa frase (figura 9). Nesse caso, o substantivo será definido no futuro, pelo leitor, utilizando o significante que ele achar mais adequado.

7 MENDES, 2011, p. 66-71.

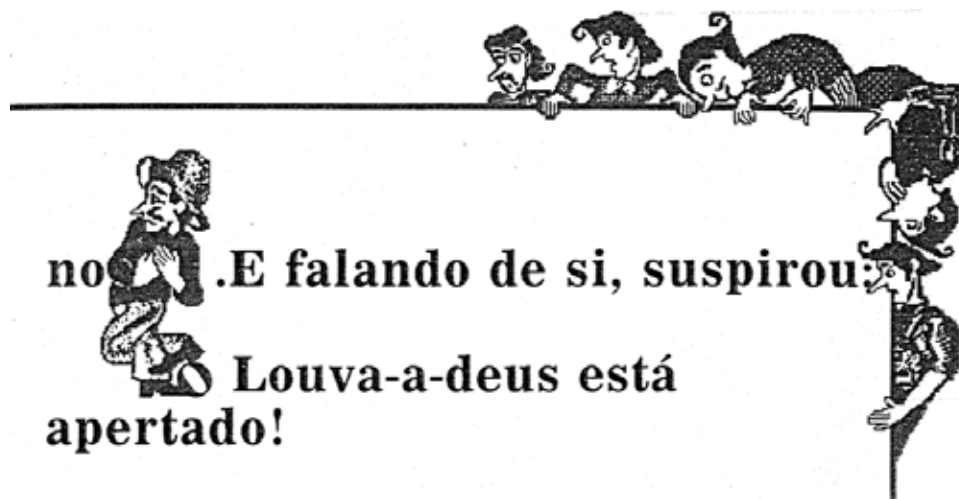


figura 9

Uma artista subversiva

Angela Lago não concebe a ilustração como uma tradução literal do texto escrito, mas pensa-a como uma transcrição desse texto, ou seja, uma ilustração que, a partir do texto escrito — e, principalmente, em interação com ele — é capaz de criar um novo significante no qual as características do texto original são ampliadas. Essa ampliação se dá não apenas através de um acréscimo de novos significados, mas a partir do estabelecimento de um novo código e de uma nova sintaxe. Em *Sua Alteza A Adivinha*, Angela Lago dá continuidade a esse processo ilustrador subversivo, desconstruindo o espaço gráfico e fundindo texto e imagem, aumentando, dessa forma, a rede de relações possíveis entre os elementos do sistema.

A parceria entre texto e imagem é antiga, mas Angela propõe algo diferente. Desde a pintura medieval, as legendas e as inscrições características (como hoje os títulos que acompanham as pinturas) acabavam por ampliar ou restringir o poder narrativo das imagens. A inserção de palavras no espaço do quadro, como fizeram os cubistas e os surrealistas, promoveu uma contaminação da pintura pela narrativa literária e se constituiu em mais um passo na aproximação poética entre as linguagens sem, no entanto, unir os códigos numa única linguagem.

O passo à frente de Angela Lago foi combinar, já no início da década de 90, a linguagem gráfica com a linguagem escrita de tal modo que o ícone gráfico pudesse ser lido também como uma espécie de símbolo impresso, transformando o ícone em símbolo e o incorporando na frase. Esse procedimento já fora utilizado na poesia, principalmente na poesia concreta, mas não tão eficientemente numa narrativa, como foi feito pela artista.

A desconstrução do espaço tradicional que a artista promove em *Sua Alteza A Divinha* está de acordo com seu desejo de falar de uma realidade multifacetada, desejo compartilhado com M. C. Escher. Nos seus desenhos e gravuras, Escher se esforçou para demonstrar as diversas realidades presentes ao nosso olhar, brincando com as leis da perspectiva que nos foram ensinadas pelos artistas renascentistas. É possível observar em toda a obra de Angela Lago, uma procura por novas relações espaciais derivada da crença de que a realidade visível não possui uma uniformidade, sendo constituída por uma multiplicidade de fenômenos visuais.

Sempre em busca de novos meios de expressão, explorando técnicas e caminhos diferentes, desde as possibilidades da colagem até a criação de imagens por computador, Angela Lago tem superado a si mesma ao aceitar novos desafios. A utilização da imagem icônica como signo simbólico e a revitalização do espaço gráfico do livro são apenas algumas das suas várias inovações ao longo da sua carreira. Nesse caminho, ela não se intimida em dialogar com outros artistas e linguagens; ao contrário, transforma essa atitude num gesto artístico e cria uma obra mais complexa, capaz não apenas de atualizar a visão de mundo do leitor como também desautomatizar o seu olhar.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

LAGO, Angela. *Sua Alteza A Divinha*. Belo Horizonte: Editora RHJ, 1990.

MENDES, André. *Mapas de Arlindo Daibert: diálogos entre imagens e textos*. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2011.

MENDES, André. *O amor e o diabo em Angela Lago: a complexização do objeto artístico*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.